

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



SEGA SATURN



COLLECTION

LAYER SECTION™

レイヤーセクション



TAITO®

**注意**

セガサターンCD 使用上のご注意

健康上のご注意

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび貸貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

CONTENTS

このたびはセガサターン専用ソフト「レイヤーセクション」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ご使用前に取扱いかた、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご利用ください。なおこの「取扱説明書」は、大切に保管して下さるようお願いいたします。

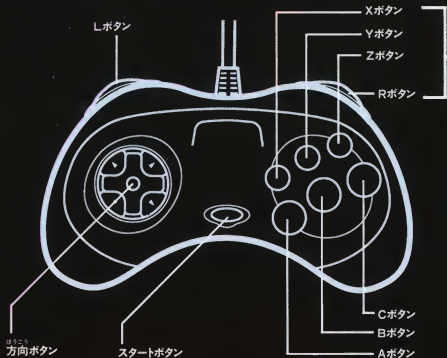
コントロール	4
ストーリー	6
ゲームの始め方	10
画面の見方	11
オプション	12
ゲームシステム	14
パワーアップシステム	16
アイテム紹介	17
ラウンド解説	18
アーケードモード使用上の注意	22

CONTROL PAD

コントロールパッドの操作

このゲームは1～2人用です。1人で遊ぶときは、コントロール端子1または2にコントロールパッドを接続してください。

また、2人同時プレイで遊ぶときは、1 Pパッドをコントロール端子1に、2 Pパッドをコントロール端子2に接続してください。



※このゲームでは
使用しません。

[SEGA SATURN MODE] セガサターンモード

ほうこう 方向ボタン	じ き い どう ほうこう 自機の移動（8方向）・カーソルの移動
スタートボタン	けってい かいじょ モードの決定・ポーズとその解除
A ボタン	はっしゅ ショットの発射
B ボタン	ロック オン レーザーの発射
C ボタン	にゅうりよく じ けってい イニシャル入力時の決定
L ボタン	が めんりよく じ 画面表示のON/OFF

[ARCADE MODE] アーケードモード

ほうこう 方向ボタン	じ き い どう ほうこう 自機の移動（8方向）・カーソルの移動
スタートボタン	けってい かいじょ モードの決定・ポーズとその解除
A ボタン	はっしゅ ショットの発射
B ボタン	ロック オン レーザーの発射
C ボタン	にゅうりよく じ けってい イニシャル入力時の決定

〔PAD MODE〕 へんこう じ そう き
変更時の操作は→P.13

HISTORY

M.C-0025

全世界のコンピューターネットワークを結ぶシステムが完成する。あらゆる研究、施設、知識がひとつになることで、科学は飛躍的な進歩を遂げる。

M.C-0016

“原子配列操作による物質生成”の理論が完成し、それを応用した巨大物質生成システムプラントの建造が開始される。

M.C 0000

A. T. B. S (原子配列操作による物質生成システム) が完成。これにより人類は不要物などから、より必要な物質を生成する術を得た。人類有史以来、常に混沌と争いの種子となっていた資源問題はここに解決を見た。

A. T. B. S とシステム管理用ニューロネットワーク「Con-Human」は多くの問題を解決し、さらなる飛躍を人類に約束する。

人類はこのシステムの完成により、創造の頂点へと登りつめたと信じて疑わず、彼等は機械文明の恩恵を称え、年号を機械世紀-M. C (Machinery Century) と改定した。

M.C 0013

外惑星への植民計画始まる。同時に外惑星連合宇宙軍の設立。

M.C 0054

周辺の恒星系への探査計画が開始される。

M.C 0098

探査船団が次々と帰還し、探査計画は一応の終了を見る。この年から「Con-Human」の原因不明のシステムダウンが続く。

管制下にある、気象制御システムが次々に異常動作。気象災害による被害が続出した。

完全独立思考型コンピューターだけにその基本ソフトウェア設計を疑問視する声もあったが、「Con-Human」に対して、盲目的な信頼を寄せていた世論により、その声は次第に消滅していった。

M.C 0105

異常はついに大気制御システムにまで至った。大気成分そのものが少しずつではあったが変化していったのである。

M.C 0108

「Con-Human」は人類による一切の操作、命令を突然拒否。

何等メッセージを発する事も無く「Con-Human」の大量虐殺は開始された。軍は必死で抵抗を試みたが、すでに軍事力の大半をシステムに依存し、その存在は形骸化していたため、その抵抗活動はほとんど意味を成さなかった。

M.C 0120

システムは環境を自らに適合させていった。酸素含有率0.0001%以下、平均気温-10℃。この、人類には過酷な環境の中でシステムのジェノサイドは容赦なく続いた。

M.C 0123

人類はこの惑星が以前のそれとは全く異なる物体へと変革した事を認識した。外見はあくまでもかつてのそれではあったが、その偽りの地表の皮膚の内部には、地殻もマグマも存在しなかった。

金属フレームと動力炉の稼動音、それがその全てだった。

M.C 0130

ついに人類史上最大の脱出は開始された。唯一「Con-Human」の束縛を受けぬ外惑星連合宇宙軍は、地上や軌道上に残された人々を乗せ、惑星を後にした。ある者は、大気も存在せぬ、近隣の惑星へと移住し、またある者は、そのまま宇宙の放浪民となった。

M.C 0180

人類が死と隣り合わせの冷たい大地と、暗黒の空間をその住処として半世紀が経過した。

しかし、彼等がかつての故郷であった惑星から大きく離れる事は出来なかった。望郷、後悔、絶望、そういった数々の想いが彼等をその恒星系に縛り付けていたのである。

その間にも惑星は依然としてその進化を続けていた。しかもその進化のベクトルは、かつての主がそうであったように、破壊へと向けられていた。人類に対する「Con-Human」の壊滅戦は熾烈を極め、人類は今、存亡の危機に立たされていた。

ついに人類は残存兵力の全てを投入した敵本星攻略戦を発動する。

<M.C 0180 マイストロノフ、E.ノイマン著『機械世紀の贖罪』より抜粋>

A-301号作戦～第二次敵本星攻略戦～

OPERATION RAYFORCE

現在「Con-Human」システム(以後「システム」)は依然として、兵器の生産活動を継続しており、その戦力は我々だけでなく、すべての生命体にとって驚異となりつつある。繰り返し行われる敵艦隊による壊滅作戦により、人類の移住圏は消滅しつつある。もはや我々に残された道はひとつ。

「システム」=本星の破壊のみである。

第一次攻略戦

先に行われた第一次攻略戦は残念ながら我々の敗北に終わった。今後の展開は下記に示す「第二次攻略戦」に委ねる。

第二次攻略戦

今回の第二次攻略戦は、もはや残り少ない戦力での敵艦隊戦力の突破という難題の解として立案された。

現在我々の残存艦隊は本星のリング状小惑星体の400,000km後方に集結しつつある。リング付近(エリアー1)には敵側の最前線防衛基地が建設中であるが、比較的突破は容易と考えられる。

しかし、問題はその後方にある。第一次攻略戦時に本星の衛星と化した、巨大な岩塊付近(エリアー2)に駐留する敵軌道艦隊である。

そこで考案されたのが、残存艦隊による敵軌道艦隊の陽動と機動性の高い、小型機動兵器による降下作戦である。

だい いち だん かい

第一段階

ざんぞんかんたい すべ
残存艦隊の全てをエリア
ー2の敵軌道艦隊へ投
入。ECMを高濃度に散
布し、指揮系を混乱させ
る。

だい に だん かい

第二段階

エリアー2での混乱に乗
じて、小型機動兵器をエ
リアー1から侵入。リン
グ通過後、混乱する敵軌
道艦隊の側面を通過し本
星へ降下する。

だい さん だん かい

第三段階

艦隊戦力を失い混乱し
た敵防衛ラインを突破
後、惑星へと降下、中心
核に存在する「システム」
を破壊する。



今回の作戦を成功へと導くためには、降下部隊はできるだけ少数
で大きな攻撃力を持つ兵器を用いなければならない。そのため、
今作戦ではProject RAYFORCEのcode-nameで開発中であ
った、汎用型攻撃機「RVA-818 X-LAY」を実戦投入する。
「RVA-818 X-LAY」は未だ実験機の段階ではあるが、その
機動性と標準兵器「LOCK-ON-LASER」による単独広域攻
撃能力は既にシミュレーションで実証済みであり、十分に実戦に
耐え得る機体であると考えられる。
降下作戦には、この「RVA-818 X-LAY」の稼働可能な機体
2機で当たることになる。



RVA-818 X-LAY

START GAME

ゲームの始め方

まず、「レイヤーセクション」のC
Dをセットして電源を入れます。



デモ画面

デモ画面表示中にスタート
ボタンを押します。また、デ
モ画面では自機の操作方法の
解説や、ストーリー・デモな
どを見ることができます。



タイトル画面

タイトル画面表示中に方向
ボタンの上下で「GAME-
START」を選び、スタート
ボタンを押すとゲームが始ま
ります。各設定の変更をする
ときは「OPTION」を選び、ス
tartボタンを押してください。



オプション画面

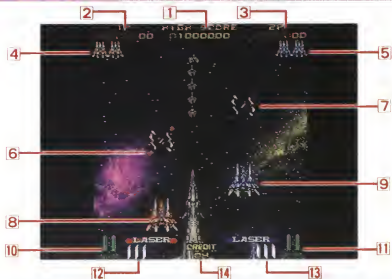
各種設定の変更をすることが
できます。方向ボタンの上下
で選択し、左右で変更します。

2人同時 プレイについて

2人同時プレイは、タイトル画面で1P・2Pのスタート
ボタンを同時に押してください。また、途中参加もできま
す。2人同時プレイ時はレーザーの本数が制限され、1P、
2P合わせて8本までしかパワーアップできません。

SCREEN GUIDE

画面の見方



①ハイスコア

②1Pスコア

③2Pスコア

④1P残機表示

⑤2P残機表示

⑥1Pサイト

- ・ロックオンレーザーの
照準

⑦2Pサイト

⑧1P自機

⑨2P自機

⑩1Pパワーアップシグナル

- ・パワーアップした武器
を表示する（パワーア
ップ箇所が点滅しま
す）

⑪2Pパワーアップシグナル

⑫1Pレーザーインジケー

ター

- ・現在、撃つことができ
るレーザーの本数

⑬2Pレーザーインジケー

ター

⑭クレジット数

OPTION GUIDE

オプション

ゲーム中の設定を変更することができます。方向ボタン上下で項目を選び、方向ボタン左右で選択された項目を変更することができます。また、スタートボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



GAME LEVEL

ゲームの難しさを6種類の難易度から選ぶことができます。

簡単
かんたん



N
O
R
M
A
L

H
A
R
D
1

H
A
R
D
2

H
A
R
D
3

H
A
R
D
4

V
E
R
Y
H
A
R
D

難しい
むずかしい

RAPID

●ON ショットを連射することができます。

●OFF ショットの連射をOFFにします。

AUDIO

●STEREO サウンドをステレオで出力します。

●MONO サウンドをモノラルで出力します。

RECORD

●ON

ハイスコアやオプションで設定した項目が、本体RAMに自動で保存されます。

●OFF

本体RAMへのデータの保存は行ないません。

PAD MODE

●TV TATE OKI

アーケードモードを縦置き可能なモニターでプレイする場合、モニターの上下左右と方向ボタンが対応します。

●TV YOKO OKI

セガサターンモードとアーケードモードを家庭用のモニターでプレイする時、モニターの上下左右と方向ボタンが対応します。

GAME MODE

●SEGA SATURN MODE

ゲーム画面の状態を普通にしてプレイすることができます。(横画面)

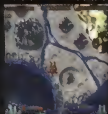
●ARCADE MODE

ゲーム画面を90度回転させた状態でプレイします。ゲームセンターと同じような感覚でプレイすることができます。(縦画面)



◀アーケードモード画面

▼セガサターンモード画面



EXIT

スタートボタンを押すとオプションを終了し、タイトル画面に戻ります。

GAME SYSTEM

ゲーム・システム

- ・『レイヤーセクション』は、空中（自機と同高度）と地上（自機より低高度）とを撃ち分ける、縦スクロールのシューティングゲームです。
- ・ラウンド構成は全ラウンド。各ラウンドの最終ボスを倒すと、次のラウンドに進むことができます。
- ・自機が全滅するとゲームオーバーとなります。また、コンティニューは4回までとします。

SHOT

ショット

自機と同高度の敵を攻撃するときに使用します。低高度、地上の敵には当たりません。



LOCK-ON-LASER

ロックオンレーザー

レーザーはサイト（照準）を合わせロックオンした低高度の敵を攻撃するときに使用します。



HOW TO USE “LOCK-ON-LASER”!?

ロックオンレーザ^{つか}ー^{かた}の使い方



ロックオンレーザ^つー^かは
地上^ちの敵^{てき}と低高度^{ていこうど}の敵^{てき}
を攻撃^{こうげき}する場合^{ばい}に使用^し
します。

- (1) 自機^{じき}のサイト^{さいと}を敵^{てき}に合わせる。
- (2) 敵^{てき}がサイト^{さいと}に重なる^かとロックオンマ^{ろくおんま}ー
カー^かが点灯^{てんとう}するのでそのま^じまの状^{じょう}態^{たい}
で数機^{すうき}をロックオンする。
- (3) ロックオンされた敵^{てき}はそのまま飛^とび続^{つづ}
けるので、この時^{とき}点^{てん}でBボタ^おんを押^おし
てレーザ^{はし}ー^{しや}を発射^{はつしや}する。
- (4) ロックされた敵^{てき}すべてにレーザ^とー^{しや}が飛^と
び、破壊^{はかい}する。



CONTINUE, ENTER YOUR INITIALS

コンティニュー、イニシャル入^{にゅうりよう}力^{りき}

自機^{じき}をすべて失^{うしな}ってしまった場合^{ばい}、破壊^{はかい}された地点^{ちてん}から4回^{かい}までコンティ
ニューすることができま^かす。コンティニュー画面^{がめん}でカウ^{かう}ント^とが0になる前^{まえ}
にスタートボタ^おんを押^おしてください。

また、ゲームオーバ^おー時^{とき}にスコア^{かい}がランキ^{らんき}ング内^{ない}に入^{はい}っていれ^いば、アルフ
アベ^あットで3文字^{さんごう}まで入^い力^{りき}することができま^かす。方向^{ほうこう}ボタ^おんの左^さ右^{みぎ}で文字^{もじ}
を選^え択^{たく}し、A~Cボタ^おんて決^{けつ}定^{てい}しま^す。

パワーアップシステム

パワーアップはショット、レーザー
おのれの さまざまなパワーアップアイテムを取得
することにより、独立して行われま
す。



シヨット

ショットのパワーアップは6段階、ショットチェンジはありません。

レーザー

ヒーラーのパワーアップはロックオンの個数が4段階(2人同時プレイ時は2段階)、威力が3段階上がります。

ITEM GUIDE

アイテム紹介

パワーアップは、次のアイテムを取
得することによって行われます。

▶ SHOT ITEMS ◀ ショットアイテム



パワーアップ

3個取るとショッ
トが1段階パワー
アップ



スーパーパワーアップ

1個だけでショッ
トが1段階パワー
アップ



パワーアップアイテムは、3
個取ることでよりショットが
1段階パワーアッ
プします。スーパ
ーパワーアップは
1個だけでショッ
トが1段階パワー
アップします。

アイテム取得時は、ア
イテム取得数の表示に
切り替わります。

▶ LASER ITEM ◀ レーザーアイテム



レーザー

ロックオンレーザ
ーがパワーアップ
します。

レーザーアイテムを取得する
と、ロックオン個数と破壊力が
それぞれパワーアップします。

アイテム取得数	初期状態	1	2	3
レーザーの色	あお 青	みどり 緑	き 黄	あか 赤
レーザーの本数	5(3)	6(4)	7(4)	8(4)

()内は2人同時プレイ時

* 最強状態でアイテムを取得するとスコアとなります。

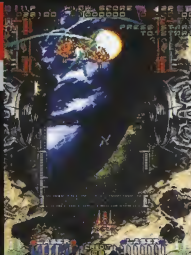
ROUND INSTRUCTION

ラウンド解説

ROUND 1

RED POWER TO PIERCE THROUGH

てき
敵スペースベース



せんかん しゅうげき
戦艦より出撃したRVA-818 X-LAY
は、小惑星群を抜け、建設中の敵スペース
ベースを攻撃、破壊する。ベースから
は防衛用戦闘機やロボットが次々と上
昇、X-LAYを襲撃する。

ROUND2

THE GRAVITY OF BLUE SIDE

てき ぼ せい えい せい い
敵母星衛星

てき わく せい い しゅう い まわ えい せい い ない きょ だ い せん かん こう げ き
敵惑星の周囲を回る衛星内にある巨大戦艦を攻撃する。衛星の周囲には網の目の如く宇宙ステーションのパイプが張り巡らされており、砲台がX-LAYを狙う。衛星内では巨大戦艦が登場。砲台やミサイルハッチをロックオンレーザーは かい
で破壊せよ。

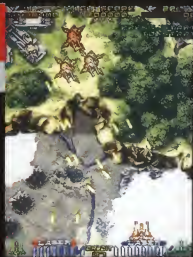


ROUND3

THE PHANTASM OF SILVER

こう くら たい ふ ゆう り く
高地地帯・浮遊陸

てき わく せい い たい き げん とつ げん げい げき よう せん とう き ぐん げき は
敵惑星の大気圏に突入、迎撃用の戦闘機群を撃破すると空中に浮かんだ浮遊陸が出現する。浮遊陸にはた ずう せん しゃ じゅう ぎょう てき き ち まむ
多数の戦車や上昇してくる敵が基地を守っている。



ROUND4



THE FISSURE OF CONSCIOUSNESS

丘陵地帯

雲を抜けさらに降下し、惑星の地表に近づくとミサイル基地のハッチからは迎撃機が次々と上昇してくる。何層にも重ねられた移動用のレール上には多数の敵が存在し、レール地帯の終わりには巨大な塔のような基地が迎撃つ。基地を破壊すると地割れが発生、谷底から巨大な敵が……。



ROUND5



TOWARD THE DARKNESS

地下都市地帯

渓谷を降下すると、そこには地下都市が広がる。超高層ビルの間を縫うように飛行、スクランブル機を破壊。さらに高度を下げると高速道路が出現し、その上を走行する戦闘車両から強力な対空砲火が、執拗にX-LAYを襲う。高速道路の終了地点には巨大なハッチがあり、さらに奥深く侵攻する。



ROUND6



THE END OF DEEP LAYER

けいこく ちたい
溪谷地帯



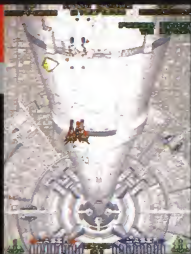
エレベーターをさらに降下すると、左右が切り立ったメカ製の崖が出現。ここは古くは海溝であり水が満ちていたが、現在は機械化され水も枯渇している。至るところに動力パイプ、迎撃兵器移動用のレールが張り巡らされており、配備されている戦車、砲台が正確な砲撃を仕掛けてくる。

FINAL ROUND



RELEASING INFINITELY

てきぼせいしんぶ
敵母星中心部



惑星中心部分に到達すると、そこには廃虚と化した都市が存在していた。しかし、廃虚とは言え惑星中心核の攻撃システムは残存しており、X-LAYに最後の猛攻撃を仕掛けてくる。

——RVA-818 X-LAY

運命は誰に味方するのであろうか!?

⚠️ ご注意

アーケードモード使用上の注意

『レイヤーセクション』におけるアーケードモードでは、モニターを90度回転させて、縦型モニターにしてプレイします。しかし、家庭用のテレビを縦置きにすると、テレビが故障する場合がありますので、使用する際は必ず縦置き可能なモニターを使用してください。

アーケードモードでプレイされる場合、それによって引き起こされるいかなる損害に対しても、(株)タイトーは一切の責任を負わないことをあらかじめご了承ください。

バックアップRAMについて

『レイヤーセクション』では、オプションの設定状態をセーブすることができます。

セーブは自動的に行なわれますが、バックアップRAMの容量が不足していたり、初期化されていない場合はセーブすることができません。これらの場合は、バックアップRAMのデータの消去、または初期化をして対応して下さい。

家庭用のTVモニターは絶対に横にしないでください



● お願い ●

品質には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、その内容を明記の上、下記のサービスセンターへお送り下さい。なお、お送りいただく際は、住所、氏名、年齢、電話番号、購入年月日を必ずご記入下さるようお願い申し上げます。

チェックの上、修理、交換等をしてお返しいたします。

〒223 神奈川県 横浜市 港北区 高田町50 タイトービル
タイトー ゲームソフト修理係

○ お問い合わせは045-593-7115まで。(土日祝を除く14:00~17:00)

◆ タイトーゲームソフトに対するファンレター、応援、おたよりは… ◆

〒223 神奈川県 横浜市 港北区 高田町50 タイトービル
株式会社タイトー CP事業部 販売課

- ・住所、氏名、年齢、電話番号も忘れずにお願いたします。
- ・なお、ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承下さい。

◆ 耳よりな情報がいっぱい !! ◆

タイトーホームページ : <http://www.taito.co.jp/>
・「太東電脳遊戯本舗」のコーナーで、最新のゲーム情報を公開中です。

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

株式会社 **タイトー**
〒102 東京都千代田区 平河町 2-5-3



この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGA SATURN 専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

T-1112G
© TAITO CORP. 1995
MADE IN JAPAN



株式会社 **タイトー**

〒102 東京都千代田区平河町 2-5-3

お問い合わせ電話番号：045-593-7115
(土曜、日曜、祝日を除く 14:00～17:00)